Rüdiger Appel

Mamba 2

DATA BECKER

Copyright © 1992 by DATA BECKER GmbH
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1

2. Auflage 1992

Lektorat Manfred Buil

Handbuchautorin Regina Buil

Schlußredaktion Claudia Maubach

Kartongestaltung Leinhos / Modis / Reucher

Text verarbeitet mit Word 5.0, Microsoft

Textverarbeitung und Gestaltung Peter Ebel

Belichtung MAC, Studio für Satz und Design, GmbH

Druck und Kartonverpackung B & B Datadesign GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN 3-89011-923-9

Wichtige Hinweise

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Handbuch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz unterliegen.

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht auf ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programms auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an den Autor weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können.

Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Wichtige Hinweise

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Handbuch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengestellt. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz unterliegen.

Da gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten wir uns auch freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht auf die 100%ig fehlerfreie Arbeit des Programms auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gesetze dürfte wir allem so den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Hier nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmtests, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen ausführen, leisten wir sofort an den Autor weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können.

Beachten Sie bitte unbedingt, daß DATA BECKER zu den beiliegenden Programmdisketten keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Inhaltsverzeichnis

1. Installation **7**

1.1 Systemvoraussetzungen 7
1.2 Erstellen einer Sicherheitskopie 7
1.3 Das Setup-Programm 8

2. Das Menü Spiel **15**

2.1 Programm starten 15
2.2 Spiel starten 16
2.3 Pause 17
2.4 Programm beenden 17

3. Das Menü Optionen **19**

3.1 Der Ton 19
3.2 Das Startbild 20
3.3 Das Hintergrundbild 21
3.4 Charts anzeigen 21
3.5 Charts löschen 22

4. Das Menü Hilfe **23**

5. Zum Spiel **25**

5.1 Die Regeln 25
5.2 Die Bedienung 28
5.3 Spielstrategien 29

Stichwortverzeichnis **31**

1. Installation

In diesem Kapitel erfahren Sie grundlegende Dinge, um Mamba II spielen zu können. Sie lesen hier, welche Betriebssystem-Voraussetzungen bestehen. Außerdem wird dargestellt, wie das Programm gestartet und beendet wird und welche Optionen Sie einstellen können.

1.1 Systemvoraussetzungen

Mamba II wurde für Windows ab Version 3.0 entwickelt und ist darum auch nur mit dieser Oberfläche lauffähig. Vorausgesetzt wird eine EGA- oder eine VGA-Grafikkarte. Weitere Anforderungen werden jedoch nicht gestellt; ist Windows lauffähig, ist auch Mamba II lauffähig.

1.2 Erstellen einer Sicherheitskopie

Als erstes sollten Sie eine Sicherheitskopie der mitgelieferten Diskette anlegen. Verwenden Sie hierzu den DOS-Befehl DISKCOPY. Die Zieldiskette braucht nicht formatiert zu sein, sie wird ggf. von DISKCOPY formatiert. Geben Sie folgenden Befehl ein:

```
DISKCOPY A: A:
```

Soll von Laufwerk B: kopiert werden, wird lediglich das A: durch ein B: ersetzt. Bewahren Sie die Originial-Diskette gut auf und arbeiten Sie nur noch

mit der Sicherheitskopie. Sollte die Kopie in irgendeiner Form beschädigt werden, so kann eine neue Kopie von dem hoffentlich unbeschädigten Original erstellt werden.

1.3 Das Setup-Programm

Starten Sie Windows und öffnen Sie im Dateimanager das Diskettenlaufwerk, in dem sich die Sicherheitskopie befindet. Starten Sie durch einen Doppelklick das Setup-Programm.

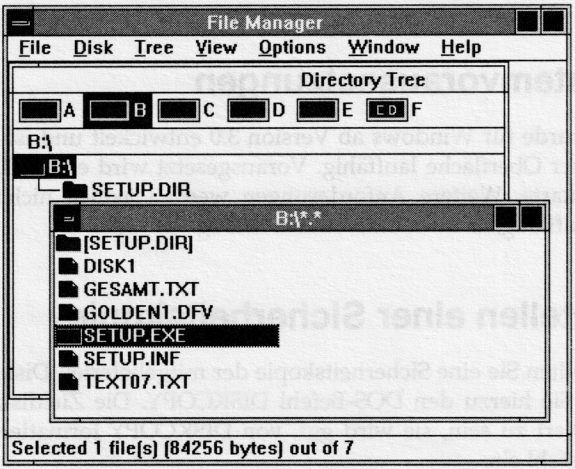


Abb. 1: Dateimanager bei Windows 3.0

Da die Multimediaerweiterung für Windows 3.0 nur in englisch erhältlich ist, sind die Menübezeichnung in Abbildung 1 nicht in deutsch.

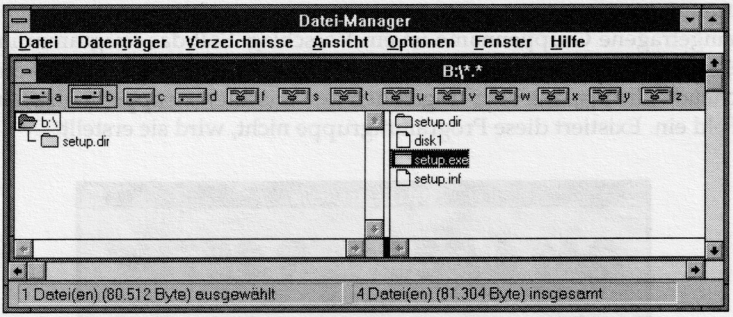


Abb. 2: Dateimanager bei Windows 3.1

Im nun folgenden Fenster können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Die Erklärung finden Sie im folgenden:

Installation von:
Das Diskettenlaufwerk, in dem sich die Programmdiskette befindet (muß i.d.R. nicht geändert werden).

Installation auf:
Das Festplattenlaufwerk, auf das die Dateien kopiert werden sollen. Es wird ein Unterverzeichnis vorgeschlagen. Soll das Programm in ein anderes Verzeichnis oder Laufwerk kopiert werden, können Sie über den Button *Wählen* ein anderes Laufwerk und Verzeichnis einstellen. Diese Einstellungsmöglichkeiten werden anschließend erklärt.

Programmgruppe:
Der eingetragene Gruppenname ist ein Vorschlag. Soll das Programm in eine andere Gruppe installiert werden, wählen Sie unter *Vorhandene Gruppe* die entsprechende Gruppe aus oder tragen den gewünschten Gruppennamen im linken Feld ein. Existiert diese Programmgruppe nicht, wird sie erstellt.

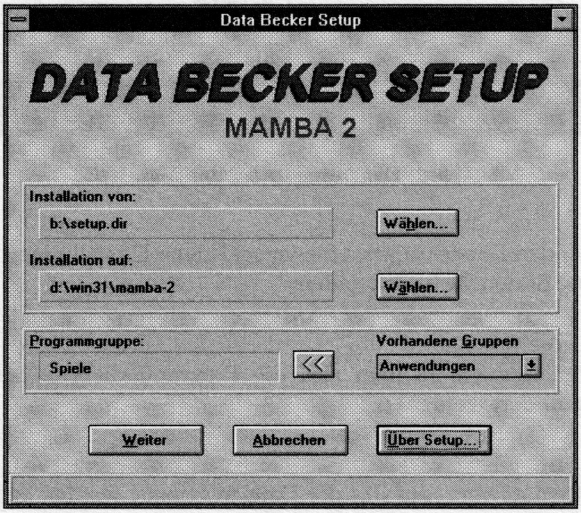


Abb. 3: Das Setup-Programm

Soll das Programm in ein anderes Laufwerk oder Verzeichnis installiert werden, erscheint nach dem Anklicken des *Wählen*-Buttons folgendes Fenster:

Abb. 4: Laufwerk und Verzeichnis wählen

In der Auswahlbox werden alle Verzeichnisse des angegebenen Laufwerks angezeigt. Unter *Laufwerke:* können Sie das Laufwerk wechseln. Soll das Programm in ein vorhandenes Unterverzeichnis installiert, so kann es in der Verzeichnisanzeige ausgewählt werden und mit dem *OK*-Button bestätigt werden. Für ein neues Verzeichnis klicken Sie auf den Button *Neu*.

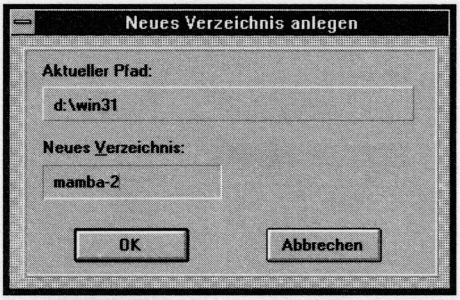


Abb. 5: Neues Verzeichnis angeben

Nachdem Sie den neuen Verzeichnisnamen mit *OK* bestätigt haben, wird die Installation fortgesetzt.

Befindet sich auf der Diskette eine Datei mit wichtigen Informationen, die nicht mehr im Handbuch berücksichtigt werden konnten, wird diese unter *Dokumente* angezeigt und kann durch Anklicken des Buttons *Lesen* während der Installation angezeigt werden. Diese Datei kann während des Lesens sofort ausgedruckt werden.

Nachdem die Installation erfolgreich abgeschlossen worden ist, befinden Sie sich im Windows-Programmanager.

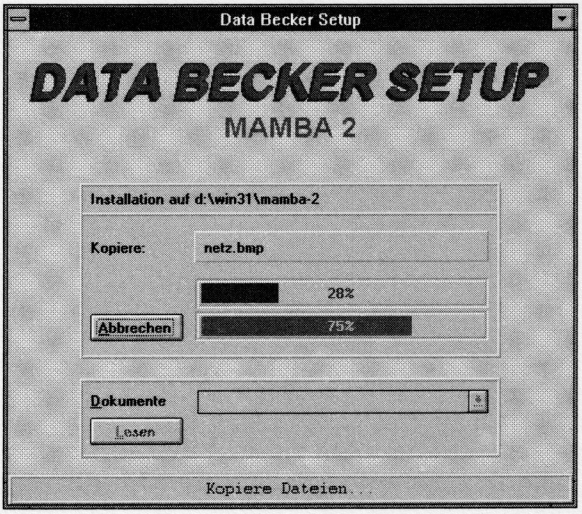


Abb. 6: Dateien werden übertragen

2. Das Menü Spiel

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Mamba II gestartet bzw. beendet wird und was zu tun ist, um eine Pause einzulegen.

2.1 Programm starten

Wenn Sie Mamba II nach dem Beispiel installiert haben, befindet sich in der Gruppe *Spiele* ein Icon mit dem Namen *MAMBA 2*. Bewegen Sie den Mauszeiger darauf und drücken Sie zweimal kurz aufeinanderfolgend die linke Maustaste (Doppelklick).

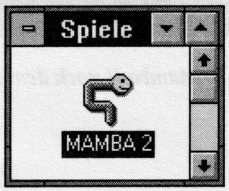


Abb. 7: Das Mamba-II-Icon

Über die Tastatur benutzen Sie die Pfeiltasten, um *MAMBA 2* auszuwählen, und zur Ausführung [Return]. Das Fenster, welches von Mamba II daraufhin geöffnet wird, finden Sie nachfolgend abgebildet.

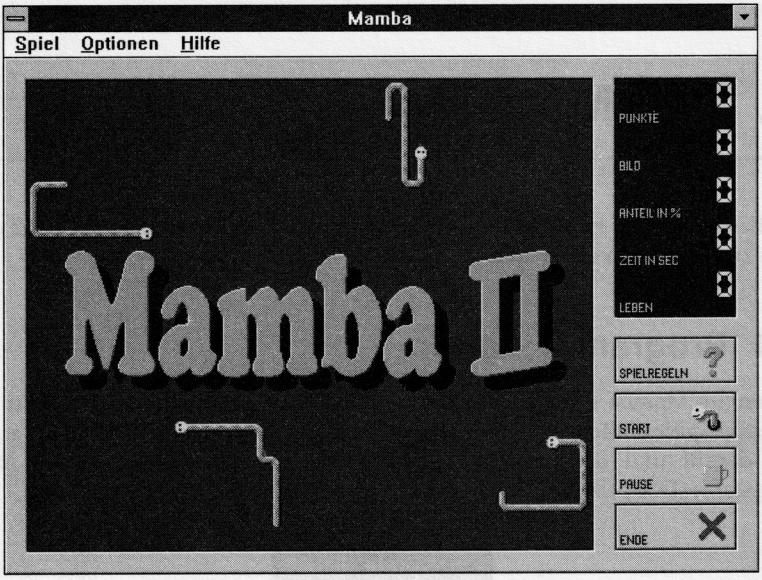


Abb. 8: Mamba II nach dem Start

2.2 Spiel starten

Klicken Sie mit der Maus auf den *Start-Button*, oder betätigen Sie die F2-Taste, um das Spiel zu beginnen. Vorher sollten Sie allerdings im Menü *Optionen* die Einstellungen überprüfen.

2.3 Pause

Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen, klicken Sie auf den *Pause*-Button. Tastaturbenutzer betätigen einfach Alt + F3. Ob die Pausenfunktion aktiv ist, können Sie an der dampfenden Tasse erkennen.

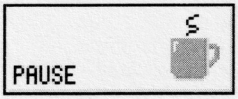


Abb. 9: Die aktive Pausenfunktion

2.4 Programm beenden

Beendet wird das Programm durch Anklicken des *Ende*-Buttons. Tastaturbenutzer betätigen einfach Alt + F4.

Es gibt jedoch noch weitere Möglichkeiten, ein Programm in Windows zu beenden. Als Beispiele wären hier das Systemmenü und der Task-Manager anzuführen.

3. Das Menü Optionen

In diesem Kapitel erfahren Sie näheres über die Optionen für den Ton, das Startbild und wie ein Hintergrundbild eingebunden wird. Ebenso erfahren Sie, wie Sie die Charts anzeigen oder löschen können.

Abb.10: Das Menü "Optionen"

3.1 Der Ton

Sind Sie im Besitz einer Soundkarte und haben diese in Windows eingerichtet, wird der Ton über diese auch ausgegeben. Andernfalls wird der PC-Lautsprecher benutzt. Da die akustische Leistung bei jedem PC-Lautsprecher kein Ohrenschmaus ist, kann diese Option durch Anklicken mit der Maus an- oder ausgeschaltet werden. Ein erneutes Anklicken widerruft die Einstellung. Wenn ein Haken vor *Ton* angezeigt wird, ist die Option aktiv. Tastaturbenutzer betätigen einfach Alt+O+T.

3.2 Das Startbild

Durch Anklicken mit der Maus wird ein Auswahlfenster eingeblendet. Durch Anwählen eines Bildes legen Sie die Schwierigkeitsstufe fest. Tastaturbenutzer betätigen einfach Alt + O + S + eine Zahl zwischen 1 und 0.

Abb. 11: Startbild festlegen

Die Startbilder sind in vier Gruppen unterteilt, die nachfolgend erklärt werden:

1 - 3	Eine Schlange mit vorgebautem Spielfeld
4 - 6	Eine Schlange mit leerem Spielfeld
7 - 9	Zwei Schlangen mit leerem Spielfeld
ab 10	Drei Schlangen mit leerem Spielfeld

In einer Gruppe ist das erste Startbild das einfachste.

3.3 Das Hintergrundbild

Nach dem Anklicken öffnet sich ein Fenster, in dem Sie ein BMP-Bild oder - *keins* - auswählen können. Einige Bilder werden mitgeliefert. Tastaturbenutzer betätigen Alt+O+H und wählen mit ↑ oder ↓ das Bild. Sie können während des Spiels das Hintergrundbild durch ein anderes ersetzen. Da die Zeit aber weiterläuft, ist es zweckmäßig, das laufende Spiel anzuhalten, um nicht ein Leben zu verlieren.

Um andere Hintergrundbilder auswählen zu können, müssen diese in das Verzeichnis, in das Sie Mamba II installiert haben, kopiert werden. Wie Sie Dateien in Windows kopieren, entnehmen Sie dem Windows-Handbuch. Benutzen Sie Bilder, die kleiner als 420 * 348 Pixel sind, werden diese gekachelt dargestellt. Sind die Bilder größer, wird ein Ausschnitt mit 420 * 348 Pixel ab der oberen linken Ecke dargestellt. Die Bilder werden je nach Windows-Konfiguration und Farbvielfalt des Bilds mit 2, 16 oder 256 Farben angezeigt.

3.4 Charts anzeigen

Wenn Sie wissen wollen, wie viele Punkte Sie erspielen müssen, um sich in die Liste der besten zehn eintragen zu können, klicken Sie auf diesen Menüpunkt.

Die Reihenfolge ergibt sich aus der Punktzahl. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl erreicht, wird eine Untersortierung nach den geschafften Bildern vorgenommen.

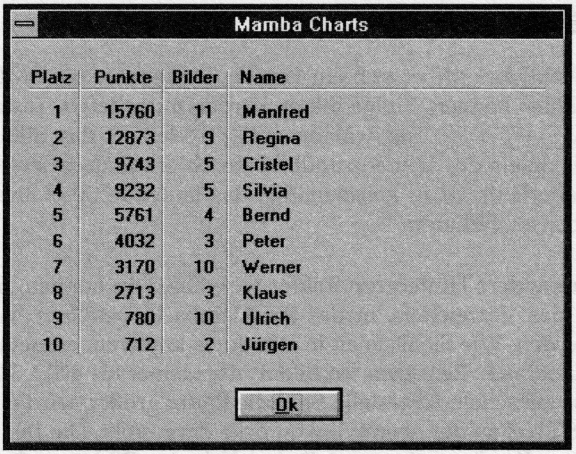


Abb. 12: Die Bestenliste

3.5 Charts löschen

Falls Sie einmal von einem Freund oder Verwandten übertrumpft worden sind, können Sie diese Schmach durch den Menüpunkt *Charts löschen* beseitigen. Aber Vorsicht, es werden alle Einträge gelöscht, also auch Ihre persönliche Bestleistung.

4. Das Menü Hilfe

Unter diesem Menü befindet sich das Hilfesystem, welches sich an den Windows-Standard hält.

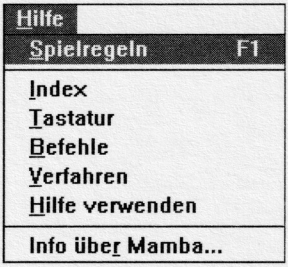


Abb. 13: Das Menü "Hilfe"

Der Menüpunkt *Spielregeln* enthält eine Kurzanleitung zum Programm. Der Menüpunkt *Index* listet Ihnen die Hilfethemen auf, die zur Verfügung stehen. Die Menüpunkte *Tastatur, Befehle* und *Verfahren* sind zum schnellen Auffinden der Informationen bestimmt. Der Menüpunkt *Hilfe verwenden* ruft das Windows-Hilfesystem auf. Der letzte Menüpunkt gibt Ihnen Auskunft über die Programmversion.

5. Zum Spiel

In diesem Kapitel erfahren Sie näheres zum Spiel. Die Regeln und die Bedienung des Spiels werden erläutert, Spielstrategien vermittelt.

5.1 Die Regeln

Sie nehmen als Spieler die Rolle der Spinne ein, die versucht, ihrem Gegner, einer (oder mehrerer) sich im Spielfeld bewegenden Schlange(n), Territorium streitig zu machen. Sie bewegen die Spinne über das Spielfeld und trennen mit Hilfe des Spinnfadens Gebiete für sich ab. Ein Gebiet gehört der Spinne, wenn es mit dem Spinnfaden vollständig markiert ist.

Aber Vorsicht! Verlassen Sie den Spielfeldrand oder Ihre bisherigen Gebiete, können Sie von einer Schlange gebissen werden, was den sofortigen Tod zur Folge hätte. Die Spinne ist in Sicherheit, wenn das neue Gebiet vollständig abgesteckt bzw. die Spinne auf ihr eigenes Gebiet zurückgekehrt ist.

Haben Sie es geschafft, der (oder den) Schlange(n) mehr als 74% ihres Gebiets streitig zu machen, haben Sie gewonnen, und es beginnt eine neue Runde mit dem nächsten Startbild.

Im ersten Startbild besitzen Sie sechs, im zweiten vier und im dritten zwei vorgebaute Gebiete. Ab dem vierten Startbild besitzen Sie nichts weiter als den Spielfeldrand. Die Spinne muß nun innerhalb von dreißig Sekunden ein neues Gebiet für sich abgesteckt haben, sonst verliert sie eines ihrer insgesamt drei

kostbaren Leben. Hat die Spinne alle Leben verloren, ist das Spiel zu Ende, und Sie müssen von vorne beginnen. Das zuletzt gewählte Startbild wird als Standardvorgabe benutzt.

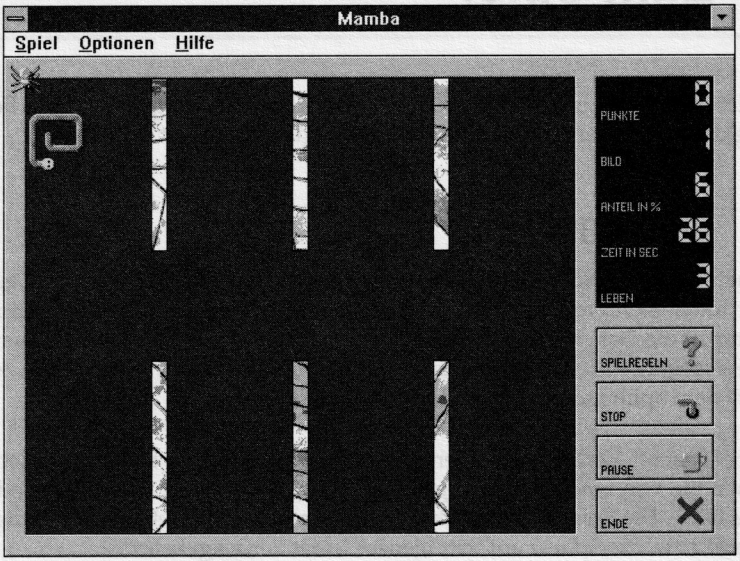


Abb. 14: Das erste Startbild

Es gibt im Prinzip keine Spielbegrenzung, außer den drei Leben. Allerdings wird die Schlange von Runde zu Runde agressiver und entfernt sich immer seltener weit von der Spinne. Bei mehreren Schlangen ist fast immer eine in Ihrer Nähe. Sie haben somit immer weniger Gelegenheit, größere Gebiete mit einem Mal für sich zu markieren und müssen folglich auch immer schneller reagieren.

Sie erhalten für jedes abgetrennte Gebiet Punkte. Haben Sie eine Runde mit 75% der Spielfläche oder mehr für sich abgeschlossen, erhalten Sie entsprechend mehr Punkte.

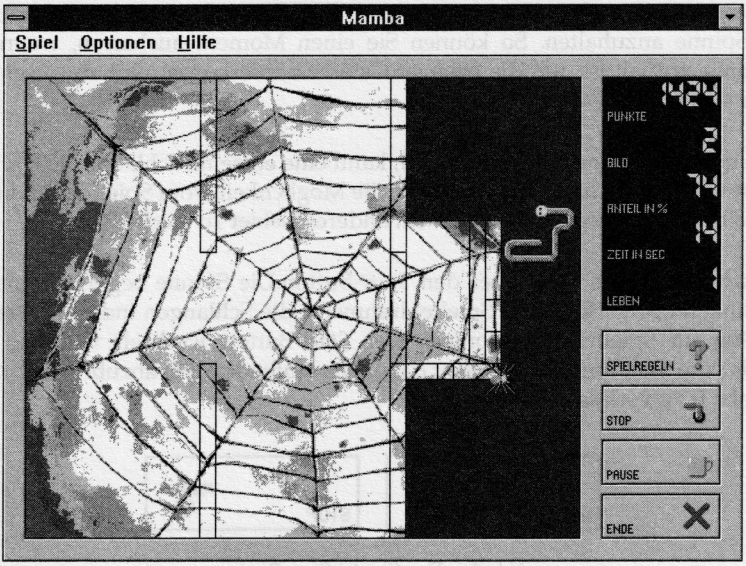


Abb. 15: Eine Runde weiter

Nachdem Sie alle Leben verloren haben, wird überprüft, ob Sie genügend Punkte erreicht haben, um in die Charts (Liste der besten Spieler) aufgenommen zu werden. Sollte dies der Fall sein, werden Sie nach dem Namen gefragt, unter dem Sie in den Charts erscheinen möchten.

In den Charts haben insgesamt zehn Spieler Platz.

5.2 Die Bedienung

Gesteuert wird die Spinne über die Pfeiltasten. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste, bewegt sich die Spinne nach rechts, drücken Sie die linke Pfeiltaste, bewegt sich die Spinne nach links usw. Mit der [Leertaste] haben Sie die Möglichkeit, die Spinne anzuhalten. So können Sie einen Moment ausharren, wenn die Schlange zu nah ist, um die eigenen Gebiete zu verlassen, und abwarten, bis diese sich wieder entfernt.

Sind mehrere Schlangen im Spielfeld, kann eine einzelne Schlange nicht eingekreist werden. Sie haben allerdings so die Möglichkeit, vom Spielfeldrand oder von einem abgetrennten Gebiet in ein anderes Gebiet zu wechseln.

Gestartet wird das Spiel über den *Start*-Button.Die Spinne beginnt immer in der linken oberen Ecke des Spielfeldrahmens, die Schlangen indessen werden zufällig im Spielfeld positioniert. Der *Start*-Button wechselt während des Spiels zum *Stop*-Button und dient dazu, das laufende Spiel abzubrechen, ohne Mamba II zu verlassen.

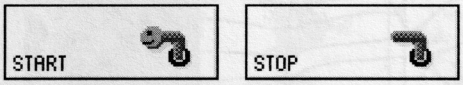


Abb. 16: Der Start / Stop Button

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen in der rechten oberen Hälfte des Programmfensters einige Informationen über den aktuellen Spielstand angezeigt. So erfahren Sie hier Ihre derzeitige Punktezahl und das wievielte Bild bzw. die wievielte Runde Sie gerade spielen. Des weiteren erfahren Sie hier, wie viele Leben Ihnen noch zur Verfügung stehen, sowie den Anteil der Gebiete in Prozent, die Sie bereits für sich beanspruchen können.

Schließlich wird aufgezeigt, wie viele Sekunden noch verbleiben, bis ein neues Gebiet markiert sein muß.

Der *Ende*-Button, wie bereits in ersten Kapitel erwähnt, beendet das Programm, dabei spielt es keine Rolle, ob ein Spiel läuft oder nicht. Mit dem *Spielregel*-Button erhalten Sie eine Kurzanleitung des Spiels. Betätigen Sie den *Pause*-Button, wird das Spiel angehalten und nach erneutem Betätigen fortgesetzt.

Sie können das laufende Spiel auch über den *Verkleinerungs*-Button des Fensters zum Anhalten bringen. Als Icon läuft das Spiel nicht weiter. Erst wenn Sie es durch einen Doppelklick reaktivieren, fährt das Spiel fort.

5.3 Spielstrategien

In den ersten Bildern können Sie munter drauflos spielen, jedoch spätestens nach der dritten Runde wird das Risiko zu groß, sich auf Geplänkel um irgendwelche Gebiete, die womöglich später nebenher mitgenommen worden wären, einzulassen. Sie benötigen eine Strategie.

In der Tat ist es nach eigenen Erfahrungen unmöglich, ohne eine Strategie die höheren Level zu meistern. Gerade das Entwickeln von eigenen Spielstrategien macht den größten Teil des Spielreizes aus. Ich möchte Ihnen eine einfache Strategie mit auf den Weg geben:

Die ersten Runden sind relativ schnell zu schaffen, wenn Sie das Spielfeld jeweils in Hälften unterteilen. Beginnen Sie am besten horizontal, da die zurückzulegende Strecke so kürzer ist.

Später wird es schwierig, den Spinnenfaden in einem Zug durchzuziehen. Sie können die Strategie aber dennoch beibehalten, indem Sie mit kleinen, in sich abgeschlossenen Gebieten die Halbierung vorantreiben.

Zum besseren Verständnis finden Sie dieses Prinzip in den Startbildern 1 - 3 wieder. Sind mehrere Schlangen im Spielfeld, versuchen Sie, ein Labyrinth aufzubauen, in dem sich die Schlangen im Kreis bewegen. Da Sie zwischen den Schlangen das Gebiet überqueren können, ohne es zu erobern, haben Sie die Möglichkeit, den Standort schneller zu wechseln.

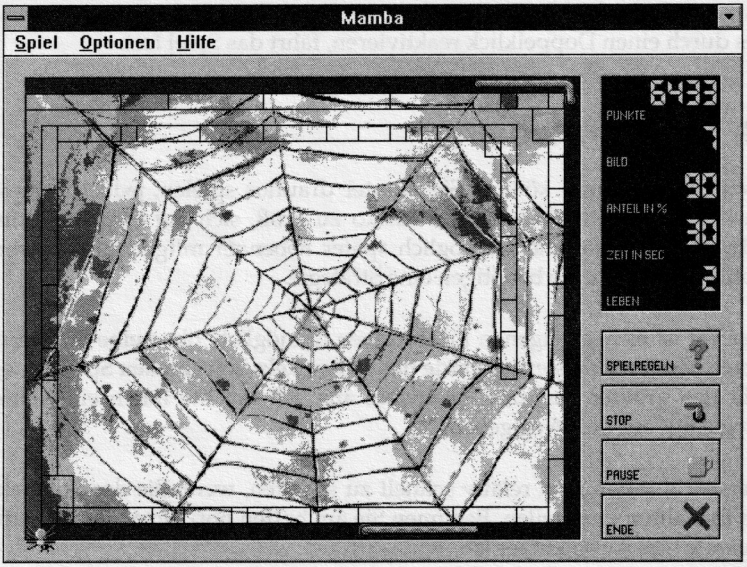


Abb. 17: Gefahrlos große Gebiete abtrennen

Stichwortverzeichnis

74% 25

Bild 28
BMP-Bild 21

Charts 27

DISKCOPY 7
Doppelklick 8, 15
Dreißig Sekunden 25

Ende 17

Gebiet 25

Hintergrundbilder 21

Kurzanleitung 29

Leben 26
Leertaste 28

Neues Verzeichnis 11

Oberfläche 7

Pause 17
PC-Lautsprecher 19
Pfeiltasten 15, 28
Punkte 27

Runde 25, 28

Setup
  andere Gruppe 9
  anderes Laufwerk 10
  anderes Verzeichnis 10
  Einstellungen 9
  Programmgruppe 10
Sicherheit 25
Sicherheitskopie 7
Soundkarte 19
Spielbegrenzung 26
Spielfeldrand 25
Spielstand 28
Spinnfaden 25
Start-Button 28
Systemmenü 17

Task-Manager 17
Territorium 25
Ton 19

DATA BECKER

Die PC Praxis: Ihr zuverlässiger Partner

Holen Sie sich diese Praxis! Monat für Monat neu im Zeitschriftenhandel

Ob nun Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt miterleben will, der liest die PC Praxis.

Monat für Monat finden Sie hier das Know-how, das Sie sofort nutzen können. Mit der PC Praxis haben Sie Ihren persönlichen PC-Berater direkt an Ihrer Seite.
Die PC Praxis ist die PC-Zeitschrift, deren Name zugleich Programm ist: PC-Praxis in purer Form.

- Praxis-Tests
- Hardware und PC Tuning
- DOS-Praxis
- Software
- Windows-Praxis, Spiele
- Aktuelles, Shareware u.v.a.m.

DATA BECKER

Fotorealistische Bilder und tolle Fractale

Wer im Grafik-Zeitalter schöne Fractale und lebensechte Bilder auf seinem PC erzeugen will, muß in der Regel sehr viel Geld investieren. Nicht so bei DATA BECKER!

Denn mit Fractal erstellen Sie recht problemlos „mathematische Monster" wie: bizarre Landschaften u.v.a.m. Raytrace ist Ihr Einstieg ins Tracing: Raytrace fotografiert Objekte (ein Editor wird mitgeliefert) und setzt diese dann fotorealistisch um.

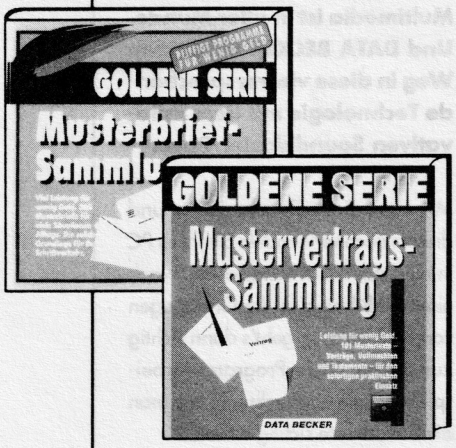
Fractal
ISBN 3-89011-883-6
Raytrace für Windows
ISBN 3-89011-884-4
unverb. Preisempfehlung:
jeweils DM 29,80

Fractal:
- Verschiedene Fractale
- Komfortable Bedienung u.v.a.m.

Raytrace für Windows:
- Fotorealistische Bilder
- Integrierter Objekt-Editor u.v.a.m.

DATA BECKER

Die solide Grundlage für den Schriftverkehr



Wer sich bei der Formulierung von Verträgen und Briefen nicht im Paragraphendschungel verirren will, findet bei DATA BECKER kompetenten juristischen Beistand.

303 Musterbriefe und 101 Musterverträge – allesamt von einem Richter verfaßt – ersparen so manchen Besuch beim Rechtsanwalt. Diese Sammlungen enthalten Mustertexte zu Bereichen wie: Kaufen, Mieten, Behörden, Vollmachten, Darlehen u.v.a.m.

Mustervertrags-Sammlung
ISBN 3-89011-906-9
Musterbrief-Sammlung
ISBN 3-89011-897-6
unverb. Preisempfehlung:
jeweils DM 29,80

101 Musterverträge:
- Kaufen, Mieten, Vollmachten usw.
- In Textverarbeitung übernehmbar

303 Musterbriefe:
- Behörden, Ämter, Reisen, Auto etc.
- In Textverarbeitung übernehmbar

DATA BECKER

Alles über die Soundblaster-Karten

Multimedia ist in aller Munde. Und DATA BECKER ebnet den Weg in diese vielversprechende Technologie mit dem innovativen Soundblaster-Buch.

Mit einer Soundblaster-Karte und diesem Buch verwandeln Sie Ihren PC in eine starke Soundmaschine. Nach einer Einführung in die Grundlagen von Soundblaster geht's dann richtig zur Sache: Viele Programmierbeispiele zeigen eindrucksvoll, wie man die Soundkarte richtig einsetzt.

Stolz
Das große
Soundblaster-Buch
Hardcover, 430 Seiten
inklusive Diskette, DM 49,-
ISBN 3-89011-596-9

- Tips und Tricks zu Soundblaster 1.0 – 2.0 und Soundblaster Pro
- DOS- und Windows-Unterstützung
- Midi mit Soundblaster
- Programmieren der Soundkarte in 5 Programmiersprachen u.v.a.m.

DATA BECKER

Erfolgreicher und effektiver Telefonieren

Streß am Telefon? Sie haben das Gefühl, beim Telefonat nicht zum Zuge gekommen zu sein? Mit dem Telefonpaket lernen Sie die Kniffe der Profis für erfolgreiches Telefonieren.

Und das Telefon-Paket hat es in sich: In einem professionellen Telefon-Kurs erlernen Sie gezielte Fragetechniken und den überzeugenden Einsatz Ihrer Stimme. Außerdem erhalten Sie: Texte für den Anrufbeantworter, Gebührenzähler, Telefonregister usw.

DATA BECKERs Goldene Serie: DATA BECKERs Telefonpaket
unverb. Preisempfehlung: DM 29,80
ISBN 3-89011-931-X

- Professioneller Telefon-Kurs von einem Management-Berater
- Aktuelles Verzeichnis der deutschen Vorwahlen auf Diskette
- Telefonregister, Gebührenzähler
- Pfiffige Texte für Anrufbeantworter

DATA BECKER

Faszinierend: CAD unter Windows

Ihr herkömmliches Zeichenbrett können Sie durchaus an die Seite stellen. Denn dieses vielseitige 2D-CAD-Programm überrrascht mit Funktionen, die man sonst von professionellen Programmen kennt.

Ob Sie Ihr neues Heim oder einen elektronischen Schaltplan millimetergenau zeichnen wollen, GFA-CAD unterstützt Sie. Und zwar mit vielfältigen Zeichenwerkzeugen, Editier- und Farbfunktionen und Layertechnik.

DATA BECKERs Goldene Serie: GFA-CAD für Windows
unverb. Preisempfehlung: DM 29,80
ISBN 3-89011-921-2

- 2D-CAD-Programm für Windows
- Sehr komfortable Bedienung
- Zahlreiche Zeichenwerkzeuge
- Drehen, Spiegeln, Rotieren usw.
- Professionelle Layertechnik, Zoom
- Makro-Editor

DATA BECKER

DATA BECKERs Sprachprogramme

DATA BECKERs Goldene Serie:
Brush up your English
Polissez votre français
Migliorate il vostro italiano
Refresca su español
Grammatik • Vokabeln
unverb. Preisempfehlung:
jedes einzelne Programm
jeweils DM 29,80

Damit es Ihnen im Ausland oder im Fremdsprachenunterricht nicht gleich die Sprache verschlägt, sollten Sie unsere Sprachprogramme nutzen.

Hier können Sie mit viel Spaß und wenig Geld Ihre Fremdsprachenkenntnisse in Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch auffrischen. Die Vokabeltrainer machen es leicht, den Grundwortschatz aufzuarbeiten. Die Grammatik-Trainer sind ideal für die Grammatikgrundlagen.

- Vielseitige Lernsoftware
- Komfortable Bedienung
- Passen sich dem Lerntempo an
- Filter für Schwierigkeitsgrad
- Langzeitstatistik
- Verschiedene Fragearten u.v.a.m.

DATA BECKER

Sprachprogramme

DATA BECKERs Goldene Serie

Brush up your English

Release votre français

Migliorate il vostro Italiano

Refrescar su español

Grammatik • Vokabeln

Übungen, Prüfungsübung

Jedes einzelne Programm

Jeweils DM 29,95